

CAPCOM®

The background features a collage of comic book characters. Spider-Man is prominent in the upper left, Wolverine is on the far left, and Ryu is in the upper right. In the lower half, Chun-Li and Morrigan are visible. The central text is set against a blue and orange starburst graphic.

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

Virgin INTERACTIVE

AVERTISSEMENT A lire avant d'utiliser votre Console de jeu vidéo Dreamcast™

ATTENTION
Veuillez lire attentivement le manuel du logiciel et de la console préalablement à toute utilisation de Dreamcast™. Il est conseillé qu'un adulte responsable lise ces manuels avec les enfants qui utiliseront Dreamcast™.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS DE FONCTIONNEMENT

Pour éviter toute blessure, dégât ou mauvais fonctionnement :

- Attendez que le disque ait fini de tourner avant de l'enlever.
- Le GD-ROM Dreamcast™ ne doit être utilisé que sur la console Dreamcast™. N'utilisez pas ce disque dans une autre console, et surtout pas dans un lecteur de CD-ROM.
- Ne laissez ni marques de doigt ni poussières sur aucune des faces du disque.
- Évitez de plier le disque. Ne touchez pas, ne salissez pas et ne rayez pas sa surface.
- N'essayez pas de modifier ou d'agrandir le cercle central du disque et n'utilisez pas de disque rayé, modifié ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur aucune des faces de ce disque.
- Rangez le disque dans son emballage original et ne l'exposez ni à de fortes températures ni à l'humidité.
- Ne laissez pas le disque à la lumière directe du soleil, près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Utilisez un nettoyeur de lentille et un chiffon propre et sec pour nettoyer le disque, en le frottant délicatement du centre vers l'extérieur. N'employez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou des diluants pour nettoyer le disque.

AVERTISSEMENT CONCERNANT LE JEU SUR UN POSTE DE TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager gravement le tube ou marquer définitivement le phosphore du tube cathodique. Évitez une utilisation prolongée ou répétitive de jeux vidéo sur des téléviseurs grand écran.

UTILISATION DU JEU VIDEO DREAMCAST™

Ce GD-ROM ne peut fonctionner que sur le système vidéo Dreamcast™. N'essayez pas de faire fonctionner ce GD-ROM sur un autre type de lecteur de CD, au risque d'endommager les écouteurs et/ou les haut-parleurs. L'utilisation de ce jeu n'est autorisée qu'à domicile et que sur le système vidéo Dreamcast™. Toute copie, reproduction, location ou présentation publique non autorisées de ce jeu s'effectuent en violation des lois applicables. Les personnages et les événements représentés dans ce jeu sont de pure fiction. Toute ressemblance avec d'autres personnes, vivantes ou disparues, serait une pure coïncidence.

CAPCOM

Un Message Spécial de CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi MARVEL VS. CAPCOM pour votre Dreamcast™. CAPCOM ENTERTAINMENT est fier de vous proposer ce jeu extraordinaire pour compléter votre bibliothèque de jeux vidéo. CAPCOM ENTERTAINMENT, INC. 475 Oakmead Parkway, Sunnyvale, CA 94086 © CAPCOM CO., LTD. 1999 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM et le LOGO CAPCOM sont des marques déposées de CAPCOM CO., LTD. MARVEL VS. CAPCOM est une marque déposée de CAPCOM CO., LTD. Les logos Sega, Dreamcast et Sega Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd. L'icône d'évaluation est une marque déposée de Interactive Digital Software Association. MARVEL et tous les noms des personnages de Marvel ainsi que leur apparence sont des marques déposées de Marvel Characters, Inc. et utilisées avec son autorisation. © 1999 Marvel Characters, Inc.

CAPCOM ON-LINE

<http://www.capcom.com>

Visitez notre site web pour connaître les dernières nouveautés de CAPCOM ou pour regarder les jeux en ligne qui y sont présentés ! Vous pouvez également nous envoyer un mail à l'adresse megamail@capcom.com pour obtenir de l'aide ou découvrir les nouveautés de CAPCOM !

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

AVIS AUX PROPRIÉTAIRES DE TÉLÉVISEURS

A ÉCRAN DE PROJECTION :

Ne branchez pas votre console Dreamcast™ sur un téléviseur à écran de projection sans avoir préalablement consulté la notice d'emploi de votre téléviseur. A moins qu'il ne soit de type LCD, cela pourrait endommager définitivement votre écran.

ENTRETIEN DE VOTRE CD DREAMCAST™

- Ce disque compact est conçu pour être utilisé exclusivement avec la console Dreamcast™.
- Ne le tordez pas, ne l'écrasez pas et ne l'immergez dans aucun liquide.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil, ou près d'un radiateur ou de toute autre source de chaleur.
- N'oubliez pas de faire des pauses durant les longues parties.
- Gardez ce CD propre. Tenez toujours ce disque par les tranches, et rangez-le dans son étui de protection lorsque vous ne vous en servez pas.

Nettoyez le disque avec un tissu non-peluchant propre et sec en l'essuyant en lignes droites partant du centre vers les bords extérieurs. N'utilisez jamais de solvants ou de produits nettoyants abrasifs.

SOMMAIRE

Dreamcast™	32
Démarrage d'une partie	33
Commandes (par défaut)	34
Ultimate Challenge !	36
Règles du jeu	37
Ecran de jeu	38
Game option (Modes de jeu)	40
Option Mode (Mode Option)	42
Attaques spéciales	44
Délire aérien	46
Hyper Combo (HC)	47
Héros variables	48
Les personnages	49
Captain America	50
Ryu	50
Spider-Man	51
Captain Commando	51
Hulk	52
Chun-Li	52
Wolverine	53
Zangief	53
Gambit	54
Jin	54
War Machine	55
Morrigan	55
Venom	56
Megaman	56
Strider Hiryu	57

DREAMCAST™

COUVERCLE DU
COMPARTIMENT CD

BOUTON POWER

Allume ou éteint la
console.



BOUTON OPEN

Appuyez pour ouvrir le
couverture du
compartiment CD.

PORTS DE COMMANDE

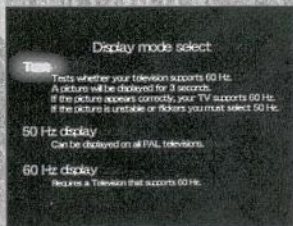
Utilisez ces ports pour connecter la manette Dreamcast™ ou un autre périphérique. Vous trouverez, de gauche à droite, les ports de commande A, B, C et D. Utilisez chacun de ces ports pour connecter, respectivement, les manettes des joueurs 1 à 4.

Remarque : achetez des manettes supplémentaires (vendues séparément) pour jouer à deux personnes ou plus.

32

MARVEL VS. CAPCOM est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Avant d'allumer Dreamcast™, branchez le(s) manette(s) Dreamcast™ ou un autre périphérique sur les ports de commande Dreamcast™.

OPTION 50HZ/60HZ, si vous possédez un téléviseur récent, il peut supporter la fréquence 60 Hz. Cela signifie que vous pouvez afficher Marvel Vs Capcom™ en plein écran en gommant les bordures noires en haut et en bas de l'écran. Lors du chargement du jeu, vous verrez s'afficher le menu d'option suivant :



Utilisez la croix multidirectionnelle Haut et Bas pour sélectionner un affichage 50 Hz ou 60 Hz. Si vous ne savez pas si votre téléviseur supporte la fréquence de 60 Hz, sélectionnez l'option 'Test' pour le vérifier. Si une image Marvel Vs Capcom s'affiche, cela signifie que votre téléviseur accepte la fréquence 60 Hz. Vous pouvez alors sélectionner l'option 60 Hz. Sinon, sélectionnez l'option 50 Hz.

DÉMARRAGE D'UNE PARTIE

1. Appuyez sur le bouton Start une fois dans le menu principal.
2. Choisissez un mode de jeu (en le sélectionnant à l'aide de la croix multidirectionnelle et en confirmant avec le bouton A).
3. Choisissez le Main Fighter (Combattant principal) et son Teammate (Partenaire) pour votre équipe (là encore en le sélectionnant à l'aide de la croix multidirectionnelle et en confirmant avec le bouton A).
4. Choisissez votre Personnage secret (Personnage secret) en appuyant sur le bouton A lorsque la roulette tourne.
5. Choisissez un mode et une vitesse de jeu :

Modes de jeu

Manual (Manuel) - contrôle normal

Easy (Facile) - exécute facilement les déplacements spéciaux et les Hyper Combos

SPEED (VITESSE)

Normal - vitesse normale

Turbo - super performance

(plus stimulant pour les joueurs experts)

3, 4, 5



COMMANDES (PAR DÉFAUT)

MANETTE DREAMCAST™

Bouton analogique D -
coup de pied violent (HK)

Bouton analogique G - coup de
poing violent (HP)

Stick analogique

Bouton directionnel (D-Button)

Dans un écran de sélection ou un menu,
sélectionnez un personnage, un niveau,
un mode ou une option

En cours de jeu, déplacez votre personnage:

- ↑ Saut vertical
- ↖ Saut arrière en diagonale
- ← Reculer / bloc supérieur
- ↙ S'accroupir / bloc inférieur
- ↓ S'accroupir
- ↘ S'accroupir
- Avancer
- ↗ Saut avant en diagonale

° Lorsque votre personnage est tourné vers la droite. Si votre personnage est tourné vers la gauche, inversez les commandes gauche/droite.

Bouton Start
Pause / Resume
(Reprendre) / Join in
Player 2 (participation
du Joueur 2)

Bouton X - coup de poing Léger (LP)
Bouton Y - coup de poing Moyen (MP)
Bouton B - coup de pied Moyen (MK)
Bouton A - coup de pied Léger (LK)

Bouton analogique Gauche + Droite
- basculez entre le Combattant
principal et son Partenaire.
Boutons Y + B - appel du
personnage secret.
Combinez les boutons d'attaque et
les boutons directionnels pour
les Attaques spéciales.
Voir pages 44-45.

Ne touchez jamais au Stick analogique ou aux boutons analogiques D/G lorsque vous allumez la console Dreamcast™. Cela peut interrompre la procédure d'initialisation de la manette et provoquer un dysfonctionnement de la console. Si vous touchez accidentellement au Stick analogique ou aux boutons analogiques G/D lors de l'allumage de la console Dreamcast™, éteignez-la immédiatement et rallumez-la ensuite en faisant attention de ne pas toucher à la manette.

ARCADE STICK

Bouton X - coup de poing Léger (LP)

Bouton Start
Pause / Resume (Reprendre) / Join in Player 2
(participation du Joueur 2)

Bouton Y - coup de poing Moyen (MP)

Bouton Z - coup de poing Violent (HP)

Bouton C - coup de pied Violent (HK)

Bouton B - coup de pied Moyen (MK)

Bouton A - coup de pied Léger (LK)

Joystick

Dans un écran ou un menu
de sélection, sélectionnez un
personnage, un niveau, un
mode ou une option.

En cours de jeu, déplacez
votre personnage.

Boutons Z + C - bascule entre le Combattant principal
et son Partenaire

Boutons Y + B - appel du personnage secret
Combinez les boutons d'attaque et les boutons
directionnels pour les Attaques
spéciales. Voir pages 44-45.

REMARQUES

- MARVEL VS. CAPCOM est un jeu pour 1 à 4 joueurs. Connectez les manettes ou autres périphériques avant d'allumer la console Dreamcast™.
- Pour revenir au menu principal à n'importe quel moment pendant la partie, appuyez simultanément les boutons A, B, X, Y et Start. Ceci provoque un réamorçage du logiciel de la console Dreamcast™ et l'affichage de l'écran principal.
- Vous pouvez modifier les paramètres de commande par défaut de la manette et de l'Arcade Stick dans le mode Option. Voir page 45.

"ULTIMATE CHALLENGE" !

La Terre a été attaquée par une puissance mystérieuse. Le dangereux ennemi, cause de ce chaos formidable s'appelle "Onslaught".

L'ennemi le plus puissant que l'histoire ait jamais connu ose remettre en cause l'existence même de l'humanité. Tous les espoirs et les rêves de l'homme sont en danger !

Les légendaires Super Héros se dressent pour sauver la planète des méfaits de Onslaught et faire échec à son projet apocalyptique.

La bataille pour la gloire a commencé...

36

RÈGLES DU JEU

MATCH PLAY

Des équipes de deux combattants s'affrontent chacune pour remporter le match. Vous pouvez échanger des combattants pendant le combat ; le personnage en repos recouvre progressivement sa vitalité (dans la barre rouge de l'indicateur de vitalité uniquement).

MATCH LENGTH (DURÉE DU MATCH)

Chaque match dure 99 secondes (par défaut) ou jusqu'à ce que les deux joueurs d'une équipe aient totalement perdu toute leur vitalité. Vous pouvez activer ou désactiver le Match time (Durée du match) dans le mode Option (voir page 44).

VICTOIRE

Pendant un match, la première équipe à faire tomber à zéro la vitalité de son adversaire, a gagné. Si la durée impartie est écoulée et qu'il reste de la vitalité aux deux équipes, l'équipe qui a le plus de vitalité gagne. Si le chrono est désactivé, le match se poursuit jusqu'à ce que l'une des deux équipes gagne (en vidant toute la vitalité de son adversaire).

DRAW GAME (MATCH NUL)

Il y a Match nul lorsque les deux équipes perdent en même temps toute leur vitalité (double K.O.) ou lorsque les deux équipes ont conservé le même niveau de vitalité à la fin du temps impartie au match.

37

ECRAN DU JEU

Nom du Combattant principal

Score / Victoires

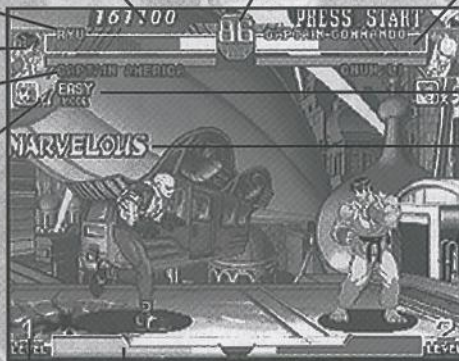
Temps

Indicateur de vitalité du Combattant

Photo du combattant actuel

Nom du Partenaire

Compteur du Personnage secret



Marque Facile

Message Bonus

Niveau Hyper Combo

Indicateur d'Hyper Combo

38

Score / Victoires

Partie à 1 Joueur - votre score actuel.

Partie à 2 Joueurs - nombre de victoires du personnage.

Temps

Compte à rebours du round ; à zéro, le round se termine.

Nom du Combattant principal

Le combattant principal de l'équipe.

Photo du Combattant actuel

Qui combat maintenant, soit le Combattant principal soit le Partenaire combattant.

Nom du Partenaire

Le second Combattant de l'équipe.

Compteur du Personnage secret

Le Personnage secret de l'équipe et le nombre de fois qu'il/elle a combattu (voir page 48).

Indicateur de vitalité du combattant

la barre de couleur décroît lorsque le personnage est attaqué. A zéro, le personnage est mis K.O. et perd le round. La barre rouge remonte progressivement à mesure qu'un personnage se repose (l'autre joueur de l'équipe combat).

Marque Facile

Vous permet de savoir quand vous êtes en mode Facile.

Message Bonus

Note quand vous exécutez un super mouvement tel que le Délire aérien.

Niveau Hyper Combo

Le niveau de puissance disponible pour l'exécution d'Hyper Combos (voir page 47).

Indicateur d'Hyper Combo

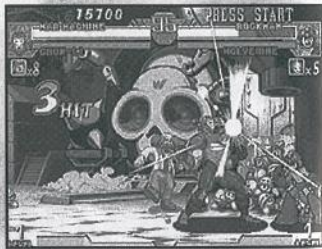
La barre de couleur augmente lorsque vous attaquez. Lorsqu'elle est au maximum, vous pouvez exécuter des Hyper Combos et autres mouvements puissants.

39

MODES DE JEU

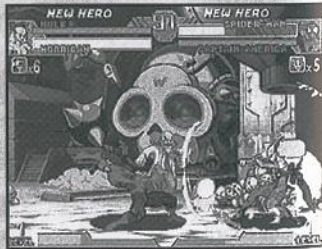
ARCADE 1 OU 2 JOUEUR(S)

Faites combattre votre équipe de deux personnages contre des équipes successives contrôlées par l'ordinateur. Battez tous vos adversaires et remportez la partie, et vous aurez une surprise à la fin. Vous pouvez continuer après avoir perdu en appuyant sur le bouton A lors du compte à rebours.



VERSUS (DUEL) 2 JOUEURS

Défiiez un ami pour savoir qui est le meilleur ! Choisissez vos combattants, votre handicap et votre niveau avant chaque match. Vous devez connecter deux manettes pour jouer dans ce mode.



SURVIVAL (DERNIER SURVIVANT) 1 JOUEUR

Battez le plus d'adversaires possibles avec une vitalité limitée. La vitalité de votre combattant ne remontera que légèrement entre les matches, aussi essayez de perdre le moins possible. Pas de reprise possible.

TRAINING (ENTRAÎNEMENT)

1 JOUEUR

Essayez vos mouvements. Choisissez votre personnage et votre partenaire d'entraînement. Pendant l'entraînement, appuyez sur le bouton Start pour ouvrir le menu Training (Entraînement) et ajuster les options suivantes :



Game Speed (Vitesse du jeu) – ajoutez des étoiles pour augmenter la vitesse.

CPU Difficulty (Niveau ordinateur) – ajoutez des étoiles pour améliorer la valeur de votre partenaire d'entraînement.

HC Gauge Full (Indicateur HC Maximum) – sur ON (Actif) pour conserver en permanence, au maximum votre Indicateur d'Hyper Combo (un ∞ s'affiche à côté de l'indicateur HC).

Time Limit (Contre la montre) – sur ON/OFF (Actif/Inactif) selon vos préférences.

Life Recovery (Récupération) – sur ON (Actif) pour conserver l'Indicateur de vitalité de votre combattant au maximum.

Guest Character Full (Personnage secret Maximum) – sur ON (Actif) pour conserver le compteur de votre Personnage secret au maximum (un symbole ∞ remplace le chiffre).

CROSS FEVER 4 JOUEURS

Entamez un match à 4 joueurs. Le match commence une fois que tous les joueurs ont choisi leurs personnages. Vous pouvez sélectionner de nouveaux combattants avant chaque match. Vous devez connecter quatre manettes pour pouvoir jouer dans ce mode.

MODE OPTION

Le mode Option vous permet de régler les différents paramètres de jeu. Choisissez une option à l'aide des boutons directionnels ↑/↓, et procédez au réglage avec ←/→.

Difficulty (Difficulté) - ajoutez des étoiles pour rendre votre adversaire plus difficile à battre.

Time Limit (Limite) - limite de temps ON/OFF (Actif/Inactif).

Sur ON (Actif), un match s'arrête après un décompte de 99.

Sur OFF (Inactif), le match se poursuit jusqu'à ce qu'une des équipes soit K.O.

Game Speed (Vitesse de jeu) - ajoutez des étoiles pour augmenter la vitesse.

Screen Setup (Réglage d'écran) - ajustez la hauteur, la largeur et la position de l'image à l'écran.

- les boutons Y/A ajustent la largeur et décalent verticalement l'image.
- les boutons B/X ajustent la hauteur et décalent horizontalement l'image.
- les boutons analogiques L+R reviennent aux valeurs par défaut.

Mettez l'option Flash sur ON (Actif) pour limiter les effets de clignotement de la version arcade.



LISEZ BIEN L'AVERTISSEMENT CONCERNANT L'EPILEPSIE SUR LA PAGE DE COUVERTURE INTERIEURE DE CE MANUEL AVANT D'ACTIVER L'OPTION FLASH.

Configuration de bouton - modifie les commandes des boutons.

- Sélectionnez la commande que vous désirez modifier et appuyez sur le bouton désiré pour ce mouvement. La nouvelle affectation remplace l'ancienne.
- Pour la Variable, le Personnage secret, le Délire aérien et l'Hyper Combo, appuyez sur les boutons directionnels ←/→ pour définir les coups de poing et coups de pied.

Vous pouvez également atteindre ce menu en interrompant (Pause) un match et en sélectionnant BUTTON CONFIG (configuration des boutons).

Audio - choisissez stéréo ou mono en fonction de vos haut-parleurs.

Test du son - pré-écoute de la musique du jeu. Les boutons directionnels ←/→ modifie la sélection ; le bouton A joue ; le bouton B arrête.

Sauvegarde - enregistre ou charge les performances de jeu.

- **Enregistrer** - enregistre vos données de performance dans le VM. Sélectionnez un port de commande et une position de port et appuyez sur le bouton A. Pour l'enregistrement, vous avez besoin d'un VM optionnel disposant de cinq blocs libres.
- **Charger** - charge les données de performance depuis le VM. Sélectionnez un port de commande et une position de port et appuyez sur le bouton A.

N'éteignez pas votre Dreamcast™, n'enlevez pas le VM et ne débranchez pas la manette lorsque vous enregistrez un fichier de jeu.

Vibration - ON (Actif) ou OFF (Inactif) selon que vous utilisez ou non le Vibration Pack optionnel (cette option n'est pas accessible lorsque vous utilisez l'Arcade Stick).



ATTAQUES SPÉCIALES

Les commandes des boutons Directionnels indiquées dans cette section concernent les combattants tournés vers la droite. Inversez les commandes gauche/droite lorsqu'ils sont tournés vers la gauche.

COUPS DE POING	MANETTE	ARCADE STICK
Coup de poing Léger (LP)	bouton X	bouton X
Coup de poing Moyen (MP)	bouton Y	bouton Y
Coup de poing Violent (HP)	bouton analogique G	bouton Z
COUPS DE PIED		
Coup de pied Léger (LK)	bouton A	bouton A
Coup de pied Moyen (MK)	bouton B	bouton B
Coup de pied Violent (HK)	bouton analogique D	bouton C

44

Eclair

→→ ou ←← rapidement ou PPP
(envoie 3 coups de poing simultanément)

Se déplace plus rapidement que la normale.

Super Saut

↓↑ rapidement ou KKK
(envoie 3 coups de pied simultanément)

Sauter plus haut que la normale. Pendant un Super Saut, vous pouvez vous déplacer à droite ou à gauche et exécuter plusieurs fois le mouvement.

Blocage, Blocage aérien

→ ou ← à l'opposé de votre adversaire
Déjoue les attaques de votre adversaire au sol ou en l'air.

Projection, Empoignade → ou ← + MP ou MK ou HP ou HK
(près d'un adversaire)

Projette votre adversaire. Certains personnages empoignent leur adversaire plutôt que le projeter.

Chute feinte / Evasion

Lorsque vous êtes empoigné ou projeté, appuyez sur :
Tout bouton Directionnel (sauf ↑) + MP ou MK ou HP ou HK

Echappe à l'empoignade de votre adversaire ou réduit l'effet de sa projection.

Roulade

Lorsque votre personnage tombe ou est mis à terre, appuyez sur :

↓↙↘ + P ou K (avant d'atterrir)

Roule et se relève pour échapper aux attaques suivantes de votre adversaire.

Combo de Chaîne L, M, H (P ou K)

Appuyez sur les boutons d'attaque pour frapper rapidement votre adversaire.

Garde en avançant PPP (envoie 3 coups de poing tout en bloquant)

Repousse votre adversaire.

Provocation

LP + bouton Start

Agresse verbalement votre adversaire.

Poursuite

Exécute une attaque supplémentaire lorsque votre adversaire est au sol ou frappé en l'air.

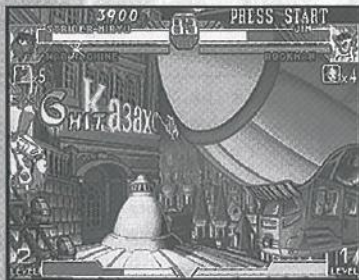
45

DÉLIRE AÉRIEN

Le Délire aérien est une succession de mouvements qui envoie l'adversaire en l'air, le frappe dans un Super Saut et exécute un combo aérien.

1. Touchez d'abord l'adversaire par le mouvement de début du Délire aérien en appuyant simultanément sur LP + LK.
2. lorsque l'adversaire est touché en l'air, exécutez un Super Saut en appuyant sur le bouton Directionnel ↑.
3. Lorsque vous frappez l'adversaire, exécutez un combo de chaîne en l'air.

Note : si vous jouez en mode Easy (Facile ; voir page 33), exécutez simplement le mouvement de début du Délire aérien et un Super Saut en appuyant simultanément sur LP + LK.

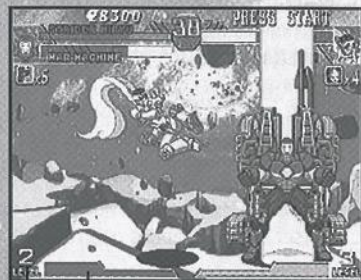


HYPER COMBO (HC)

Un Hyper Combo est un mouvement des boutons Directionnels plus deux coups de poing ou coups de pied simultanés (voir les Hyper Combos de chaque personnage aux pages 50-57). Les Hyper Combos provoquent de grandes souffrances à vos adversaires. L'Hyper Combo utilisé a besoin du Niveau 1 d'indicateur d'Hyper Combo.

INDICATEUR D'HYPER COMBO

L'indicateur d'Hyper Combo amasse de la puissance lors de chaque attaque normale. Lorsqu'il est au maximum, vous pouvez exécuter des Hyper Combos et autres Mouvements spéciaux. Vous pouvez faire monter l'indicateur jusqu'au Niveau 3.



Niveau d'Hyper Combo

Indicateur d'Hyper Combo

HÉROS VARIABLES

Avant de commencer une partie, vous devez choisir deux combattants parmi les 15 personnages disponibles. Le premier héros que vous sélectionnez est votre Combattant principal, et le second est son Partenaire. Vous devez ensuite choisir un Personnage secret pendant que la roulette tourne. Au cours d'un combat, vous pouvez appeler à la rescousse votre Partenaire en exécutant les différents mouvements indiqués sur cette page. Vous pouvez également faire intervenir votre Personnage secret à l'aide d'une commande spéciale.

Remarque : les commandes concernent les personnages tournés vers la droite. Inverser les commandes gauche/droite lorsqu'ils sont tournés vers la gauche.

Attaque Variable

HP + HK (simultanément)

Votre Partenaire surgit et attaque votre adversaire. Pendant que le Combattant principal se repose, la barre rouge de son indicateur de vitalité remonte doucement.

Riposte Variable

pendant un blocage, ←↓ + HP + HK (simultanément)

Votre Combattant principal et son Partenaire exécutent ensemble une contre-attaque, en utilisant un Niveau 1 d'indicateur d'Hyper Combo.

Combinaison Variable

↓↘ + HP + HK (simultanément)

Votre Partenaire exécute un puissant Hyper Combo 2-en-1, en utilisant un Niveau 2 d'indicateur d'Hyper Combo.*

Cross Variable

↓↙ + HP + HK (simultanément)

Contrôle simultanément votre Combattant principal et Partenaire pendant un bref instant. Vous pouvez utiliser des Hyper Combos illimités lors des Cross Variable.*

Personnage secret

MP + MK (simultanément)

Votre Personnage secret apparaît pour vous seconder. Les attaques variables ne sont pas possibles lorsque votre Personnage secret attaque. Votre Personnage secret n'est pas disponible si son Compteur est à zéro.

* Nécessite un Niveau 2 ou supérieur dans l'indicateur d'Hyper Combo.

PERSONNAGES

Les pages suivantes présentent les Mouvements spéciaux et les Hyper Combos des 15 combattants sélectionnables en début de partie.

Les commandes s'appliquent aux personnages tournés vers la droite. Inversez les commandes gauche/droite pour les personnages tournés vers la gauche.

En mode Easy (Facile), vous pouvez exécuter facilement les Mouvements spéciaux et les Hyper Combos en appuyant rapidement sur le bouton Coup de poing (P) ou Coup de pied (K) correspondant (voir le tableau de droite).

MODE EASY (FACILE)

COMMANDES BOUTON

1 = Coup de poing Moyen (MP)

2 = Coup de poing Violent (HP)

3 = Coup de pied Moyen (MK)

4 = Coup de pied Violent (HK)

48

49

TABLEAU EXEMPLE DE MOUVEMENTS *

MOUVEMENTS SPÉCIAUX				
Commandes en Mode Easy (Facile)	1	Eclair du bouclier	↓↘ + P	Mouvements spéciaux
	2	Stars & Stripes	→↓ + P	
	3, 4	Etoile tendue	↓↘ + K	
HYPER COMBOS				
Commandes en Mode Easy (Facile)	1+2	Justice Finale	↓↘ + PP	Hyper Combos
	3+4	Hyper Etoile tendue	↓↘ + KK	
		Hyper Stars & Stripes	→↓ + PP	

* Ces mouvements exemples ne sont utilisés que par Captain America. Voir la page de chaque personnage pour connaître leurs mouvements spécifiques.



CAPTAIN AMERICA

Le légendaire Vengeur constellé d'étoiles combat pour les idéaux américains !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Eclair du bouclier	↓↘→ + P
2	Stars & Stripes	→↓↘ + P
3, 4	Etoile tendue	↓↘→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Justice Finale	↓↘→ + PP
3+4	Hyper Etoile tendue	↓↘→ + KK
	Hyper Stars & Stripes	→↓↘ + PP

50



RYU

Le légendaire combattant des rues recherche la vraie Voie du guerrier. Saura-t-il finalement maîtriser la Boule de feu ?

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Boule de feu	↓↘→ + P
2	Coup de poing du Dragon	→↓↘ + P
3, 4	Coup de pied du Cyclone	↓↘← + K

HYPER COMBOS

1+2	Shinku Hadoken	↓↘→ + PP
3+4	Shinku Tastumaki Senpukyaku	↓↘← + KK
	Changement de Mode	→↘↓↘← + P



SPIDER-MAN

Doué de la force et de la vitesse de l'araignée, projetant sa toile et grimpant adroitement partout, Spiderman est un adversaire acharné du crime.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Boule de toile	↓↘→ + P
2	Le dard de l'araignée	→↓↘ + P
3	Le balancement de la toile	↓↘← + K
4	Le jet de la toile	→↘↓↘← + P

HYPER COMBOS

1+2	L'araignée ultime	↓↘→ + PP
3+4	L'assaut du reptile	↓↘→ + KK
	Le jet de toile ultime	↓↘← + KK

51



CAPTAIN COMMANDO

Le héros suprême de l'univers Capcom est, avec ses trois amis, le gardien de la paix du système solaire.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Captain Fire	↓↘→ + P
2	Captain Corridor	↓↘← + P
3	Captain Kick	↓↘→ + K
	Frappe Commando	↓↘← + K

HYPER COMBOS

1+2	Captain Sword	↓↘→ + PP
3+4	Captain Storm	↓↘→ + KK



HULK

Créature déchaînée mi-homme mi-monstre, Hulk possède une force incroyable qui détruit tous ceux qui s'opposent à lui.

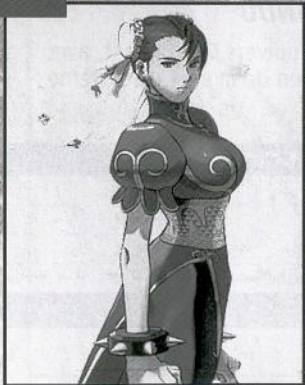
MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Tornade Gamma	→↓↘↙← + P
2	Claque Gamma	↓↘↙ + P
3	Charge Gamma	← (charge) → + P
4	Charge Gamma (Antiaérien)	↓ (charge) ↑ + K

HYPER COMBOS

1+2	Vague Gamma	↓↘↙ + PP
3+4	Ecrasement Gamma	↓↙↘ + PP
	Secousse Gamma	↓↘↙ + KK

52



CHUN-LI

Cet enquêteur d'Interpol dont la pratique des arts martiaux n'est rien moins que spectaculaire !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Kikouken	←↙↘↙→ + P
2	Tenshokyaku	→↓↘ + K
3	Hyakuretsukyaku	K (rapidement)
4	Senensyu	→↘↓↙← + K

HYPER COMBOS

1+2	Kikoushou	↓↘↙ + PP
3+4	Senretsukyaku	↓↘↙ + KK
	Shichisei Senkukyaku	↓↘↙ + KK (en l'air)



WOLVERINE

Un héros doué d'un instinct animal et de l'esprit du samurai ! Il déchiète le mal de ses griffes d'Adamantium.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Barrage furieux	↓↘↙ + P
2	Griffes tornades	→↓↘ + P
3, 4	Fouet furieux	↓↙↘ + P
	Sillon des griffes	tout bouton Directionnel + MP+LK

HYPER COMBOS

1+2	Arme X	→↓↘ + PP
3+4	Griffe fatales	→↓↘ + KK
	Barrage furieux X	↓↘↙ + PP

53



ZANGIEF

Le roi du catch russe. La puissance pure sous un corps d'acier !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Bélier vissé	tour à 360°+P (près de l'ennemi)
2	Double lasso	PPP ou KKK
3	Bombe volante	←↙↘↙→ + K
4	Ban absolu	→↓↘ + P

HYPER COMBOS

1+2	Solution finale	tour à 360° + PP
	Corps de fer	←↙↘ + K



GAMBIT

Etrange mutant distributeur de cartes, Gambit donne de l'énergie à tout ce qu'il touche, avec des résultats explosifs !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Carte cinétique	↓↘→ + P
2	Tour de carte	↓↙← + P
3	Bûche Cajun	→↓↘ + P
4	Frappe Cajun	↓ (charge) ↑+P ou K

HYPER COMBOS

1+2	Flash Royal	↓↘→ + PP
3+4	Explosion Cajun	↓↘→ ou ↓↙← +KK

54



JIN

Son arme préférée est l'humanoïde Blodia. Il se promène dans les abîmes de l'espace sur les traces de son père.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Typhon de Saotome	← (charge) → + P
2	Dynamite de Saotome	↓ (charge) ↑ + P
3	Ecrasement de Saotome	→↓↙← + K

HYPER COMBOS

1+2	Coup de poing Blodia	↓↘→ + PP
3+4	Volcan de Blodia	↓↙← + PP
	Cyclone de Saotome	↓↘→ + KK



WAR MACHINE

Guerrier enfermé dans son armure hi-tech, War Machine utilise tout un arsenal pour combattre tous ses adversaires.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1, 2	Canon d'épaule	↓↘→ + P
3	Déflagrateur répulsif	→↓↙← + K
4	Bombe cuisante	MP + LK

HYPER COMBOS

1+2	Canon protonique	↓↘→ + PP
3+4	Contre-torpille	↓↘→ + KK

55



MORRIGAN

Succube éternel, Morrigan aspire à devenir la "Reine de la nuit" pour régner sur le Monde des Ténèbres.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Poing d'âme	↓↘→ + P
2	Lame de l'ombre	→↓↘ + P
	Drain vecteur	→↓↙← + P
	Pic carcasse	↓ + HK (en sautant)

HYPER COMBOS

1+2	Effaceur	↓↘→ + PP
3+4	Silhouette de lame	→↓↘ + PP
	Illusion ténébreuse	↓↘→ + KK



VENOM

Extra-terrestre symbiotique occupant le corps d'un homme, Venom représente une double menace sinistre.

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Crochet du venin	↓↘→ + P
2	Jet de toile	→↘↓↙← + P
3, 4	Assaut du venin	↓↘→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Toile de Venom	↓↘→ + PP
3+4	Morsure mortelle	↓↘→ + KK

56



MEGAMAN

La créature du Dr Light est le Robot de Justice. Il fait appel à ses robots d'appui pour combattre le Mal !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Mega Uppercut	→↘↘ + P
2	Mega Destruction	HP (chargeable)
3, 4	Attaque Item	↓↘↘ + P
3, 4	Change Item	↓↙← + K

HYPER COMBOS

1+2	Hyper Megaman	↓↘↘ + PP
3+4	Sillon d'éclair	↓↘↘ + KK
	Frappe en rabot	↓↙←+KK + n'importe quel bouton



STRIDER HIRYU

L'épée Sipher du plus puissant des Vagabonds ninja tranche même l'obscurité !

MOUVEMENTS SPECIAUX

1	Ame No Murakumo	↓↘→ + P
2	Gram	→↘↘ + P or K
3	Vajla	↓↙← + K
4	Formation A	↓↘→ + K

HYPER COMBOS

1+2	Ragnalok	→↘↘ + PP
3+4	Légion	↓↘↘ + KK
	Ouroboros	↓↘↘ + PP

57